



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

La Arqueología como herramienta para descubrir el pasado en la Educación Secundaria Obligatoria.

Autor/es

OMAR PALACIOS GARCÍA

Director/es

MIGUEL ÁNGEL FANO MARTÍNEZ

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2018-19



***La Arqueología como herramienta para descubrir el pasado en la Educación  
Secundaria Obligatoria., de OMAR PALACIOS GARCÍA***

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative  
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los  
titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

**Trabajo de Fin de Máster**

# **La Arqueología como herramienta para descubrir el pasado en la Educación Secundaria Obligatoria.**

**Autor**

*Omar Palacios García*

**Tutor:** Miguel Ángel Fano Martínez

**MÁSTER:**

**Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)**

**Escuela de Máster y Doctorado**



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

**AÑO ACADÉMICO: 2018/2019**



## Contenido

1- RESUMEN/ABSTRACT .....	3
2- INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER .....	3
3- FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	4
4- MARCO TEÓRICO/ESTADO DE LA CUESTIÓN. ....	7
4.1- ¿Qué es la metodología didáctica? .....	7
4.2- Teorías del aprendizaje: .....	9
4.2.1- Teorías innatistas.....	10
4.2.2- Teorías etológicas.....	10
4.2.3- Teorías Ecológicas. ....	11
4.2.4- Teoría del condicionamiento clásico. Iván Pavlov.....	11
4.2.5- Teoría del condicionamiento operante. Skinner.....	11
4.2.6- Aprendizaje por modelado (vicario) Bandura.....	12
4.2.7- Teoría del procesamiento de la información .....	12
4.2.8- Modelos constructivistas. ....	13
4.3- Métodos y estrategias de enseñanza actuales: .....	16
4.3.1- Método expositivo/lección magistral.....	16
4.3.2- Técnicas Cooperativas. ....	18
4.3.3- Utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). ....	20
4.3.4- Trabajo de campo e itinerarios didácticos.....	21
4.4- La arqueología, herramienta para la docencia y fuente de innovación. ....	23
4.4.1- La arqueología como fuente de innovación.....	23
4.4.2- La arqueología como herramienta para la docencia. ....	23
5- APLICACIÓN PRÁCTICA EN EL AULA.....	26
5.1- Desarrollo de una buena práctica metodológica.....	26
5.2- De la teoría a la práctica. Desarrollo de la Unidad didáctica. ....	27
5.2.1- Introducción. ....	27
5.2.2- Objetivos.....	27
5.2.3- Competencias.....	29
5.2.4- Contenidos.....	29
5.2.5- Estándares de aprendizaje.....	29
5.2.7- Metodología.....	30
5.2.8- Actividades.....	33
5.2.9-Temporalización.....	37
5.2.10-Evaluación.....	39

6- DISCUSIÓN .....	40
7- Conclusiones.....	41
8- Bibliografía. ....	43

## 1. RESUMEN/ABSTRACT

El objetivo principal de este trabajo de fin de máster, es la realización de una propuesta de intervención didáctica que se pueda desarrollar en cualquier instituto de secundaria y que pueda resultar interesante y novedosa de cara al proceso de enseñanza/aprendizaje.

Para su puesta en marcha he diseñado una unidad didáctica que trata sobre la Historia de Roma. De esta unidad caben destacar las actividades planteadas, por su carácter integrador e innovador.

The main objective of this thesis, is an intervention proposal, which could be developed in all Higher Education colleges. This thesis could have resulted interesting and innovative in the teaching-learning process.

To the implementation of this aim, I have designed a teaching unit about the Roman History. This proposal emphasizes some activities which focuses in the inclusive and innovative strength.

## 2.INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER

Durante las últimas décadas han sido muchas las voces que se han alzado contra la educación escolar tradicional en todo el mundo. Un ejemplo que pone de manifiesto esta tendencia es la canción “Another Brick in the wall” de la banda de Rock londinense Pink Floyd (Marín, 2018). Este tema se caracteriza por su mensaje en contra del método educativo de carácter tradicional. Critican la figura autoritaria e informacionista del maestro encargado de homogeneizar las conciencias de los estudiantes para convertirlos en otra pieza más del sistema de producción “Otro ladrillo en el muro”.

Se ha comprobado que el método educativo tradicional basado en los contenidos y en la memorización coarta la creatividad y desmotiva a los estudiantes. Gracias a las críticas que han ido surgiendo y al esfuerzo de docentes e instituciones, han surgido propuestas metodológicas nuevas y se han renovado las existentes. Debido a estos avances, el modelo educativo actual es de carácter más formativo, individualizado y enriquecedor.

A pesar de toda la innovación planteada, actualmente el sistema educativo se encuentra todavía desfasado en relación a la era digital. Ramón Barrera hace una analogía con tres relojes diferentes. En el primer reloj, se encuentra la información que va rápido, en el segundo reloj, el tiempo presente, que sigue su curso, y en el tercer reloj, el aprendizaje que avanza muy lentamente. Hoy en día el volumen de información que recibimos a través de los medios de comunicación es muy grande, por lo que es necesario plantearse una cierta renovación metodológica que enseñe a los alumnos a saber elegir y utilizar la información a la que tienen acceso.

Como hemos apuntado antes, uno de los principales problemas dentro del aula es la falta de motivación que sufren ciertos alumnos. Para intentar solucionar este problema creo que podría resultar interesante reflexionar acerca de las diferentes formas de enseñar, e intentar por todos los medios posibles, que el alumno mantenga una actitud más activa de cara al proceso de aprendizaje. Para que nosotros como profesores podamos guiarlos en el conocimiento de la materia necesitamos de su atención y motivación para que surjan curiosidades en su cabeza y les podamos ayudar a buscar respuesta. Sobre el conflicto entre la sociedad actual y la escuela “el primer reto es conseguir que la escuela seduzca, interese y provoque curiosidad” (Bazarra, 2000, p. 54). En relación a esta idea, creo que lo importante es crear una metodología creativa y motivadora, que consiga captar la curiosidad de los estudiantes hacia una asignatura como la Historia. Si conseguimos captar la atención de los estudiantes podremos enseñarles nuevos conceptos, procedimientos y habilidades que puedan servirles de gran interés para su formación y su futuro personal. Una disciplina que resulta motivante y puede ser una gran aliada de la Historia y de otras asignaturas, es la Arqueología, que gusta a los estudiantes y les resulta de gran interés.

### 3. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL TRABAJO.

El contexto temporal está ubicado en mayo y junio de 2019. Este proyecto está ubicado en el marco de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Según el informe PISA 2018, España está estancada en lo referente a la educación ya que llevamos varios años sacando los mismos puntos y



presentando las mismas carencias, debido a esto, es de obligado cumplimiento para la función docente, la mejora de los métodos de aprendizaje. Además, la sociedad actual demanda una serie de conocimientos nuevos como las herramientas TIC o el manejo de internet, lo que implica a su vez la necesidad de desarrollar ciertas capacidades como el pensamiento crítico y el análisis de la información obtenida de la red.

La propuesta metodológica que voy a plantear, creo que puede ayudar a mejorar las habilidades de nuestros estudiantes. Algunos de los objetivos que me planteo en este trabajo son:

- 1- Que el alumnado tome conciencia de la importancia de conservar nuestro Patrimonio histórico y cultural.
- 2- Utilización de una metodología de trabajo activa y participativa, teniendo en cuenta los diversos contenidos (actitudinales, procedimentales y conceptuales)
- 3- Que el alumnado sea capaz de entender una disciplina de carácter científico como es la Arqueología.

*El uso de las nuevas tecnologías en el aula puede ayudar a que el profesorado sea más receptivo a los cambios en la metodología e incluya mejoras en la orientación y asesoramiento, en la organización y dinamización de grupos, en la motivación de los estudiantes, en el diseño y gestión de entornos de aprendizaje, en la creación de recursos, y en la introducción de la evaluación formativa. Entre las ventajas didácticas de las nuevas tecnologías está el fomento del trabajo cooperativo (Fando, 2003, p. 20).*

¿Qué pretendo con este trabajo? En el último informe PISA realizado en 2018 por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), pone de manifiesto que España solo ha mejorado tímidamente en competencias como comprensión lectora, pero sigue suspendiendo en competencia matemática y ciencia. Aquí vamos a exponer la importancia que tienen las disciplinas transversales, como herramientas de aprendizaje, ya que te permiten vincular diferentes asignaturas y mejorar diferentes competencias y habilidades de los alumnos, haciendo alusión a disciplinas más motivadoras

como puede ser la arqueología, que nos va a servir para introducir el método científico en las aulas.

Teniendo en cuenta cuáles son los principales problemas de aprendizaje en la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, la finalidad de este documento es introducir metodologías que puedan resultar innovadoras dentro de las aulas, para después poder evaluar cómo han sido los resultados de aprendizaje. El proyecto de innovación docente se centra en la inclusión de la disciplina arqueológica, como herramienta para explicar ciertos contenidos de la asignatura de Historia dentro del currículo (LOMCE) de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Mi intención es desarrollar una metodología diferente a la propuesta por los teóricos puristas metodológicos, que pueda servir para mejorar los resultados de enseñanza y aprendizaje. Algunas de las metodologías que vamos a estudiar en profundidad son las siguientes: trabajo cooperativo, utilización de herramientas (TIC), trabajos de campo e itinerarios didácticos, el uso del método expositivo de carácter interrogativo... Aquí también haremos referencia a las tecnologías de la información y comunicación, ya que representan un nuevo reto para la sociedad actual. Uno de los aspectos más importantes del proyecto es que está destinado a ponerlo en marcha en cualquier centro o instituto. Otro de los problemas que vamos a tratar de resolver es el del trabajo en equipo. En función de los últimos resultados obtenidos tras la elaboración del último informe PISA, Andreas Scheicher, director de educación de la OCDE, afirma que:

*“Los países necesitan avanzar en la preparación de los estudiantes para un mundo mucho más exigente. Solo un 8% de los estudiantes (en España solo el 4%) puede resolver tareas junto a un equipo que les exige mantener la conciencia de la dinámica de grupo, tomar la iniciativa para superar obstáculos y resolver desacuerdos y conflictos. Incluso en el país con mejor puntuación, Singapur, solo uno de cada cinco estudiantes alcanza este nivel”* (Schleicher, 2018, p.3)

Como vemos aquí reflejado, España suspende también en la capacidad de los alumnos para resolver problemas en equipo, por lo que vamos a intentar solucionar también este problema, incluyendo en la metodología didáctica

ejercicios y actividades grupales que integren a todos los componentes de la clase.

El desarrollo práctico de este modelo teórico se va a concretar en la explicación de una Unidad Didáctica, en la que vamos a proponer actividades que ayuden a mejorar la capacidad de aprendizaje de nuestros alumnos que también podrán desarrollar habilidades concretas como la resolución de problemas en equipo o el incremento de la actitud crítica. Después discutiremos las ventajas e inconvenientes que puede tener la puesta en práctica de esta metodología en las aulas. Finalmente propondremos una serie de conclusiones.

## 4- MARCO TEÓRICO/ESTADO DE LA CUESTIÓN.

### 4.1 ¿Qué es la metodología didáctica?

La metodología didáctica es el conjunto de medios o herramientas que tienen los profesores para enseñar. Estos medios suelen facilitar la transmisión de información y conocimientos del profesor al alumno. De la metodología va a depender el proceso de enseñanza-aprendizaje, que tiene el fin de que el alumno llegue a alcanzar una serie de conocimientos y habilidades, necesarias para conseguir unos objetivos de aprendizaje concretos.

La metodología es variada y diferente ya que cada método concreto se centra en algún aspecto del proceso de aprendizaje. Cada método se asocia a una teoría de aprendizaje determinada. Simplificando mucho, podríamos hablar de dos grupos de teorías distintas: asociativas, aquellas que explican el proceso de aprendizaje como una cadena de afiliaciones y las cognitivas, que entienden el aprendizaje como un proceso de reestructuración permanente (Zabalza, 2011).

Principalmente, hoy en día, podemos diferenciar dos modelos metodológicos distintos: moderno y tradicional. Esta distinción surgió a finales del siglo XIX y principios del siglo XX y gracias a esto, se ha empezado a tener en cuenta la necesidad de renovación pedagógica, en todos los ámbitos académicos.

-Modelo tradicional: Tiene un carácter esencialmente informativo. El profesor es el encargado de transmitir a los alumnos el contenido de la materia, por lo que cumple una función de simple transmisor (Della Porta y Keating, 2013). En el

modelo antiguo, los alumnos cumplen la función de receptores del mensaje que les transmite el profesor, por lo que su actitud es fundamentalmente de carácter pasivo. Sus principales funciones o cometidos son: comprender, memorizar y reproducir una serie de contenidos. En este modelo tradicional, el instrumento esencial de evaluación son los exámenes de carácter teórico, por lo que la motivación del alumnado está escasamente considerada ya que este proceso es una obligación.

-Modelo moderno: el profesor actúa como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Participa de manera activa y enseña tanto conceptos como destrezas y habilidades, que permitirán que los alumnos funcionen de manera autónoma. Hoy en día hay un fácil acceso a la información, por lo que los alumnos tienen que saber acceder a fuentes correctas y a procesar bien la información recibida. Los profesores tienen que fomentar el espíritu crítico además de que deben incentivar que los alumnos se encuentren motivados de cara al proceso de aprendizaje. Lo que se busca con esto es que los alumnos sepan desenvolverse autónomamente a lo largo de su vida, por lo que deberemos de enseñarles que existen una serie de herramientas o recursos.

En este modelo de carácter participativo, el alumno tiene una función activa en el proceso de aprendizaje, es partícipe del propio proceso. La evaluación es continua y además de los exámenes también se valora: la participación, la predisposición de los alumnos y la calidad de los trabajos que vaya realizando el alumno a lo largo del curso. El profesor deberá de coger anotaciones sobre la actitud e intervenciones de los alumnos y deberá de ir evaluando los diferentes trabajos periódicamente para que los alumnos puedan obtener el feedback (retroalimentación) que nos sirve para ir controlando la calidad y la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor también tendrá que tener en cuenta los resultados de aprendizaje obtenidos con los diferentes métodos y herramientas empleados para la docencia.

La motivación es muy importante en el proceso de aprendizaje, por lo que se debe de establecer una adecuada relación entre el profesor y el alumno, para que este se involucre en el proceso de aprendizaje. En relación con esto, a continuación, vamos a explicar las diferentes teorías de aprendizaje que van a

estar relacionadas con la metodología reciente e innovadora que veremos en el siguiente apartado.

#### **4.2- Teorías del aprendizaje:**

Cuando hablamos de aprendizaje, algunas personas piensan únicamente en el aprendizaje de memoria, pero actualmente sabemos que existen distintos tipos de aprendizaje con características distintas entre sí. A continuación, vamos a ver los distintos modos de aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso que supone la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Sin este proceso de aprendizaje, los seres humanos no podríamos adaptarnos a los diferentes cambios. Los psicólogos llevan estudiado este proceso desde hace unos cuantos años y existen varios autores que han aportado reflexiones muy importantes acerca de qué es y cómo se construye el aprendizaje: Jen Piaget, Lev Vygotsky, Iván Paulov, Alberto Bandura, John Watson. Todos estos autores los hemos visto y estudiado en la asignatura del master aprendizaje y desarrollo de la personalidad impartida por Eduardo Fonseca.

A continuación, vamos a intentar explicar una serie de modelos psicológicos de enseñanza-aprendizaje en los que se fundamentan casi todas las teorías existentes. Richard Mayer afirma que el cambio en los modelos de aprendizaje se realiza en tres etapas:

- Aprendizaje como adquisición de respuestas: El profesor es el encargado de modelar la conducta y de dispensar el feedback (retroalimentación), recompensando las respuestas adecuadas y castigando las inapropiadas. Esta primera etapa está relacionada con el conductismo tradicional, que es el primero de los modelos psicológicos del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Aprendizaje como adquisición de conocimiento: El alumno tiene un papel activo en el aprendizaje ya que es el encargado de procesar la información. Este modelo está relacionado con la psicología conductual y el profesor es el encargado de dispensar la información y de controlar el proceso de aprendizaje. A partir de los años 50 y 60 la revolución

cognitiva, hizo aumentar la actividad del alumno con respecto al aprendizaje.

- Aprendizaje como construcción de conocimiento: En esta tercera etapa cabe destacar el papel principal del alumno en el proceso de aprendizaje. Las enseñanzas didácticas van a estar dirigidas a que el alumno desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje para construir así su conocimiento. El profesor deberá conocer bien las características personales del alumno, para entender como aprende el alumno y poder mejorar así el proceso de aprendizaje, adecuándolo a sus características personales. Ej. Teoría de Bruner o Ausubel (Schunk, 1997).

También existen algunos modelos actuales que intentan explicar el papel activo del alumnado en el proceso de aprendizaje Ej. Modelo de Zimmerman, que realiza un recorrido por el concepto de aprendizaje autorregulado.

#### **4.2.1- Teorías innatistas.**

Esta teoría está basada en la posición racionalista, no niega la influencia del ambiente, pero lo considera un mero desencadenante de lo innato. Uno de sus principales difusores fue Noam Chomsky que considera que el ser humano viene con un repertorio de habilidades innatas, que facilitan la aparición de destrezas mentales de forma intuitiva. Estudia la genética de la conducta, que trata de averiguar en qué medida las variaciones en la conducta o en los rasgos psicológicos de los individuos obedecen a variaciones genéticas o si por el contrario se deben a variaciones ambientales. Se pregunta acerca de si las variaciones genéticas entre individuos son las responsables de las diferencias en la conducta y si verdaderamente existe un determinismo genético. Una frase conocida de Chomsky, que nos aporta mucho acerca de como era su forma de pensar es: “nunca fui consciente de cualquier otra opción que no fuera la de cuestionarlo todo” (Chomsky, 2006).

#### **4.2.2- Teorías etológicas.**

La teoría etológica, estudia los principios de la evolución de las especies y del desarrollo humano dentro del contexto del desarrollo animal. También estudia las conductas innatas y la explicación de las pautas complejas de

conducta en términos de su valor para la supervivencia de las especies. Afirma que existe una programación biológica por la cual se aprenden con mayor facilidad unas ciertas cosas durante unos determinados períodos de desarrollo. Algunos de los representantes más importantes de las teorías etológicas son: Harlow, Bowlby y Spitz.

#### **4.2.3- Teorías Ecológicas.**

El desarrollo de los individuos depende en gran medida de los ambientes en los que se mueven y que influyen decisivamente en cambios como: el desarrollo cognitivo, moral y relacional. Esta teoría fue expuesta por Bronfenbrenner en 1979 en su libro titulado “La ecología del desarrollo humano”.

#### **4.2.4- Teoría del condicionamiento clásico. Iván Pavlov.**

Se basa en el aprendizaje por asociación que fue descubierto por Pavlov. Responde al modelo de estímulo-respuesta o aprendizaje por asociaciones. Este autor ideó unos experimentos con perros. Este se dio cuenta que cuando le ponía comida al perro, este salivaba. Después, antes de ponerle la comida tocaba una campana y comprobó que solo con oír la campana el perro ya salivaba porque asociaba el sonido de la campana con la comida. El perro estaba dando respuesta a un estímulo. La próxima vez que escuchara la campana, independientemente de que hubiera comida, este empezaría a salivar. Todos estos preceptos suponen la base de la teoría del condicionamiento clásico (Schunk, 1997, p.34).

#### **4.2.5- Teoría del condicionamiento operante. Skinner.**

Esta teoría del condicionamiento operante de Skinner o también conocida actualmente como teoría experimental de la conducta (AEC). Es una teoría del aprendizaje que explica la conducta voluntaria del cuerpo, en su relación con el medio ambiente. Esta teoría, está basada en un método experimental, llevado a cabo por Skinner. El cuerpo ante cualquier estímulo produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite. Skinner afirma que cuando los alumnos están dominados por una atmósfera de depresión, lo que quieren es salir del aprieto y no aprender. Para que el aprendizaje tenga efecto,

los estímulos reforzadores deben seguir a las respuestas inmediatas. Skinner piensa que el objetivo principal de la psicología es predecir y controlar la conducta de los individuos. En la teoría del condicionamiento operante se considera a los profesores como modeladores de la conducta de los alumnos (Schunk, 1997, p.63).

#### **4.2.6- Aprendizaje por modelado (vicario) Bandura.**

Destaca la importancia de los procesos simbólicos, autorregulados y vicarios. La capacidad que tenemos los seres humanos para representar mentalmente la realidad, nos permite reflexionar, comunicarnos con los demás, planificar los actos... Los procesos internos son imprescindibles para explicar y controlar la mayoría de las conductas y de los aprendizajes. La conducta no solo depende de lo que ocurre en el entorno, sino que también depende de la propia persona, ya que las personas tenemos la capacidad de autorregular nuestra propia conducta y el proceso de aprendizaje.

La teoría de Bandura da una gran importancia al aprendizaje por observación (procesos vicarios). Para Bandura la teoría del condicionamiento operante resulta insuficiente para explicar una gran cantidad de comportamientos. La mayor parte de los aprendizajes se producen por observación de un modelo. Dentro del aprendizaje por observación tiene especial importancia el concepto de reforzamiento vicario. Este concepto tiene que ver con aquellas situaciones en las que la conducta de un individuo, se mantiene o aumenta después de haber observado como se premia a otro por su conducta (Rodríguez, 2011, pp.121-122).

#### **4.2.7- Teoría del procesamiento de la información.**

Esta teoría es la más importante de todas las teorías cognitivistas. Esta teoría trata de explicar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la analogía de la mente con el ordenador. Un ordenador recibe la información a través de los periféricos de entrada, la procesa, y después le da salida a través de los periféricos de salida, como la pantalla o la impresora. Según la teoría del procesamiento de la información, cuando una persona aprende ocurre algo similar: la persona recoge la información del ambiente, la información fluye a



través de las estructuras mentales, que la procesan; y finalmente la persona emite una respuesta. Esta teoría centra su interés en las estructuras y procesos internos que participan en el procesamiento de la información durante el aprendizaje. En el proceso de aprendizaje podemos diferenciar varias fases, en las que la información fluye por una serie de estructuras. Fases de aprendizaje:

1-Fase de motivación.

2-Fase de información.

3-Fase de adquisición.

4-Fase de retención.

5-Fase de recuerdo.

6-Fase de generalización.

7-Fase de desempeño.

8- Fase de retroalimentación. (Rodríguez, 2011, pp.122-123)

#### **4.2.8- Modelos constructivistas.**

##### **A) Modelo de Piaget.**

El modelo de aprendizaje propuesto por Piaget fue publicado en 1974 en el libro *Psicología de la inteligencia*. Donde planteó cuatro etapas distintas del desarrollo cognitivo (Piaget, 1974):

- Etapa sensorio-motriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): El niño se vale de sus sentidos y de su capacidad motora para explorar y percibir el mundo en el que vive. Durante esta etapa se forman las primeras estructuras cognoscitivas que serán la base para las nuevas, que se irán incorporando en relación con el desarrollo evolutivo. Esta teoría explica que la inteligencia existe antes que el lenguaje, por lo que podemos afirmar la existencia de una inteligencia sensomotora. El niño está centrado en su cuerpo y en su forma de reaccionar, después empezará a adquirir los primeros hábitos y a coordinarse poco a poco.

Un poco más adelante comenzará a explorar la realidad a través de sus sentidos y su capacidad motriz. Su conducta es egocéntrica. Aparece lo que Piaget llama “el juego de ejercicio” donde el niño repite sus conductas sin pensar ni realizar ningún tipo de aprendizaje. Esta situación cambiará cuando surja el lenguaje.

- Etapa preoperacional (desde los 2 hasta los 7 años): Al final del período sensoriomotor comenzará “el juego simbólico”, que Piaget afirma que es necesario para el desarrollo de la inteligencia adaptada. En él, se refleja el pensamiento egocéntrico y se pueden observar los conflictos e intereses del niño (angustias, miedos, fobias, agresividad). Ahora también el niño comenzará a dibujar, por lo que Piaget plantea que el dibujo está relacionado con el juego simbólico y con las imágenes mentales que tratan de representar la realidad.

- Etapa operacional concreta (desde los 7 hasta los 11 años): Durante esta etapa el niño va a expresar a través del lenguaje todo lo aprendido en términos prácticos. Para que se produzca este desarrollo es necesaria la utilización de la inteligencia preconceptual. Las operaciones concretas también se refieren a operaciones con objetos manipulables donde aparece la noción de agrupación. Esta etapa se divide en dos subperíodos: el preoperatorio y el operatorio.

- Etapa operacional formal (12 años en adelante): Durante esta etapa se desarrolla la capacidad traspasar las agrupaciones concretas hasta un nuevo plano de pensamiento. El adolescente es capaz de razonar con base a enunciado e hipótesis y no solo con los objetos que están a su alcance, aplicando la lógica de las proposiciones.

#### B) Modelo de Vygotsky.

El modelo de Vygotsky o teoría sociocultural, estudia la influencia que tiene el ambiente en el desarrollo de los niños y adolescentes. Afirma que el desarrollo cognoscitivo es el resultado de un proceso colaborativo. Los niños van desarrollando su aprendizaje gracias al contacto con otros seres humanos, gracias a esto van a poder ir adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas. Todas las actividades que se desarrollen de forma compartida, van a permitir que los niños vayan interiorizando las diferentes estructuras de

pensamiento y de comportamiento de la sociedad que les rodea. Según esta teoría del aprendizaje, el papel de los docentes y educadores será, el de apoyar, dirigir y organizar el aprendizaje del menor, ya que este todavía no es capaz de manejar estas facetas. Esta ayuda, resulta de vital importancia para que los niños puedan cruzar la zona de desarrollo proximal (ZDP) que, según Vygotsky, es la diferencia existente entre los que ya son capaces de interiorizar las estructuras conductuales y cognoscitivas y los que todavía no las han podido alcanzar por sí solos. Los niños que se encuentran en la zona de desarrollo proximal, se encuentran cerca de poder realizar la tarea de forma autónoma, pero todavía les falta integrar alguna clave de pensamiento. No obstante, con la ayuda y la orientación adecuadas, sí que serán capaces de realizar la tarea exitosamente. Si la supervisión y la responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresará adecuadamente en la formación y consolidación de los nuevos conocimientos y aprendizajes (Wertsch, 1988, pp. 83-89).

#### C) Modelo de Ausubel: aprendizaje significativo.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, es una teoría que en los últimos años ha supuesto una auténtica revolución ya que ha sido una de las primeras en centrar su atención en estudiar el aprendizaje o la retención de las informaciones verbales que aparecen en los textos impresos usados en los centros escolares. Ausubel explica que entre el estímulo y la respuesta que emite nuestro cerebro, existen una serie de procesos que es necesario estudiar y comprender. En esta teoría también hace una crítica de los estudios mecanicistas y de laboratorio, ya que propone que el aprendizaje se debe estudiar en su entorno natural, el aula. Afirma que el aprendizaje significativo se produce cuando se relaciona la nueva información con los conocimientos previos ya existentes. Ausubel defiende un aprendizaje por recepción que progresa deductivamente desde lo general hasta lo particular (Rodríguez, 2011, pp. 29-50)

(Ausubel, 1982) afirma que todo el aprendizaje tiene lugar en el aula y que puede ser situado en torno a dos dimensiones:

-Aprendizaje por recepción: el alumno recibe el contenido y lo incorpora relacionándolo activamente y significativamente con los aspectos más relevantes de su estructura cognitiva. Su opuesto es el aprendizaje por descubrimiento.

-Aprendizaje por repetición (mecánico o memorístico): tiene lugar cuando el aprendizaje consiste en asociaciones arbitrarias o cuando el alumno no tiene conocimientos previos. Se opone al aprendizaje significativo.

#### **4.3 Métodos y estrategias de enseñanza actuales:**

En los últimos años han surgido diferentes metodologías de carácter innovador, y cada una de ellas aporta un planteamiento nuevo para el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación, voy a citar todas las metodologías innovadoras que conozco, pero únicamente explicaré aquellas que vamos a utilizar para el desarrollo y puesta en práctica de la Unidad Didáctica.

- 1- Método expositivo
- 2- Técnicas cooperativas
- 3- Estudios de caso
- 4- Método de proyectos y aprendizaje basado en problemas (ABP)
- 5- Aprendizaje basado en retos (ABR).
- 6- Aprendizaje Servicio (ApS)
- 7- Simulaciones y estrategias empáticas.
- 8- Flipped-classroom.
- 9- Gamificación y aprendizaje basado en juegos (ABJ)
- 10- Trabajo de campo e itinerarios didácticos.
- 11- Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

##### **4.3.1- Método expositivo/lección magistral.**

El método expositivo o tradicional es el más utilizado en la práctica, y consiste en explicar a los alumnos un conocimiento ya elaborado para que lo puedan asimilar con facilidad.

Las estrategias expositivas fomentan la construcción de aprendizajes significativos si tienen en cuenta el nivel de desarrollo del alumno, presentan con claridad los contenidos y se acompañan de actividades de aplicación, que

enlacen los nuevos conocimientos con los que ellos tienen previamente. (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018).

Hay que tener muy en cuenta el método expositivo, ya que puede emplearse para enseñar datos, hechos, conceptos y principios. La característica principal del método expositivo o clase magistral, es que el profesor es el encargado de transmitir la información. El valor de la lección magistral aumenta si se permite la participación activa del alumnado. Las clases expositivas resultan útiles si la comunicación es efectiva.

*Sin embargo, no es la estrategia más adecuada para que los estudiantes desarrollen capacidades como buscar, seleccionar, organizar y presentar información, trabajar en equipo, afrontar y resolver problemas reales, aplicar técnicas y destrezas prácticas, desarrollar el pensamiento crítico u otras habilidades”* (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018, p.81).

Por todas estas cosas, y aunque el método expositivo pueda resultar muy útil para promover el aprendizaje, creo que es necesario combinarlo con otras metodologías que puedan ayudar a nuestros alumnos a desarrollar las capacidades, destrezas y habilidades anteriormente señaladas. Dentro del método expositivo podemos diferenciar varias fases:

- Motivación: Tiene como finalidad captar la atención de los alumnos, interesarles, presentar los objetivos y proporcionar material.
- Información inicial: En esta fase el docente hace un planteamiento general del tema, relacionando lo que ya conocen los alumnos con lo que se va a exponer.
- Razonamientos explicativos: Supone el desarrollo de los contenidos formativos. En esta fase la secuenciación, el uso de ejemplos, las recapitulaciones parciales y la oportuna utilización de los recursos.
- Conclusiones: Se trata de que los alumnos integren todo lo expuesto mediante una síntesis o recapitulación final.

Estudios recientes han comprobado que el método expositivo es más eficaz si se incluyen técnicas de carácter interrogativo ya que los alumnos tienen que

estar activos en la clase. Además, el método expositivo de carácter interrogativo nos permite comprobar si los alumnos están siguiendo correctamente la explicación. Para que la técnica interrogativa resulte eficaz es necesario que las preguntas que planteemos provoquen en el alumnado interés y reflexión. Es importante que en la clase se produzca un intercambio de ideas, ya que el alumnado aprende mucho más significativamente aquello que pregunta. El objetivo principal de las técnicas interrogativas es buscar la participación activa del alumnado (Ariño, 2013).

“Las funciones de la interrogación pueden ser exploratorias, motivadoras, reflexivas, diagnósticas, preventivas, recapituladoras y verificadoras. Y según el objetivo concreto la pregunta puede ser memorística aplicativa, demostrativa, clarificadora, disciplinaria, estimulante y focalizadora” (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018, p.82). Hay que tener muy en cuenta los diferentes tipos de preguntas existentes para enfocarlas en función de los diferentes objetivos de aprendizaje que nos planteemos.

#### **4.3.2- Técnicas Cooperativas.**

Es una de las metodologías didácticas más útiles y más utilizadas. Consiste en organizar una situación de aprendizaje que genere interacción entre el alumnado, siempre dentro de grupos de trabajo que persigan un mismo objetivo. Esta técnica de aprendizaje tiene como elemento principal la interacción, en la secuencia de enseñanza-aprendizaje (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018).

El profesor debe utilizar en el aula mecanismos que permitan que todos los alumnos aprendan lo máximo en función de sus capacidades. Otra característica importante del aprendizaje cooperativo es que los alumnos deben asumir, que sólo podrán alcanzar sus objetivos, si los demás también alcanzan los suyos. En esta metodología el trabajo en equipo es esencial. Además, “El aprendizaje cooperativo sirve de herramienta para combatir la diversidad en el proceso de aprendizaje” (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018, p.83). Gracias al aprendizaje cooperativo, la heterogeneidad se convierte en un elemento positivo, ya que potencia las habilidades psicosociales de interacción y constituyen un motor para el aprendizaje significativo. Además, con este tipo de aprendizaje los

alumnos van a aprender a trabajar en equipo y a resolver distintos problemas entre ellos.

Durante el período de prácticas pude comprobar que el aprendizaje cooperativo funciona ya que muchos alumnos comprenden mejor los contenidos si se los explican sus compañeros. Además, no sienten tanta vergüenza a la hora de expresar sus dudas. El objetivo principal del aprendizaje cooperativo es introducir el trabajo en grupo en las actividades de enseñanza y aprendizaje del alumnado. Una característica importante que hay que subrayar es que: “La estructura cooperativa no anula necesariamente el trabajo individual” (Latorre, 2013, p.25). El aprendizaje de tipo cooperativo ha alcanzado grandes logros en cuanto al desarrollo de habilidades como: aprender a dialogar, a convivir y a ser solidario. “De ahí el carácter positivo de la interacción entre iguales en el proceso de socialización, en la adquisición de competencias sociales, en el control de impulsos agresivos, en la relativización de puntos de vista y en el rendimiento académico” (Marino Latorre Ariño, 2013). A continuación, vamos a ver cuáles son los pasos más importantes que deberemos seguir para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula:

- 1- Definir las metas y objetivos.
- 2- Formar los equipos.
- 3- Comunicación y respeto.
- 4- Orientación y guía.
- 5- Uso de metodologías y actividades diversas.
- 6- Debate y contraste de ideas.
- 7- Programación y revisión periódica.
- 8- Presentación del trabajo y fomento de la creatividad.
- 9- Uso de las TIC
- 10-Autoevaluación y coevaluación.

-Ventajas del trabajo cooperativo:

- 1- Estimula la curiosidad y desarrolla competencias en comunicación y participación social (Trabajo en equipo).

- 2- Permite aflorar en el aula diversidad de opiniones y soluciones a problemas planteados.
- 3- Reconoce a cada alumno el derecho a pensar de forma diferente, pero a la vez somete a estudio crítico los resultados obtenidos (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018, p.84).

#### **4.3.3- Utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).**

Actualmente el peso que tienen las tecnologías de la información y comunicación en la sociedad es muy importante. Internet tiene dos funciones principales en el campo académico: transmitir información y facilitar la comunicación, además que también sirve de soporte didáctico en el ámbito de la enseñanza presencial (Escofet y Rodríguez, 2008). La integración de las TIC en la educación no se considera innovación educativa. La innovación solo se produce cuando va asociada a una mejora significativa del proceso de enseñanza aprendizaje (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018). El uso de las TIC en el aula puede ayudar a que el profesorado se muestre más receptivo a cambios en la metodología. Entre las ventajas didácticas de las nuevas tecnologías se encuentra: El fomento del trabajo cooperativo, el trabajo personalizado y el trabajo con estudiantes alejados en el espacio. Si las TIC se emplean de este modo, servirán para generar un cambio en la estructura de la enseñanza.

Para desarrollar la competencia digital en el alumnado hay que tener muy en cuenta que la información por sí sola no genera conocimiento. Para transformar la información en conocimiento hace falta adquirir una serie de destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer referencias y deducciones de distinto nivel de complejidad. Para esto hace falta desarrollar diferentes habilidades como: la observación, sistematización de datos, planteamiento de hipótesis, reflexión y acción. Para adquirir estos conocimientos es necesario aprovechar la información y analizarla de forma crítica mediante el trabajo autónomo y colaborativo (Cosme Jesús Gómez Carrasco, 2018)



#### **4.3.4- Trabajo de campo e itinerarios didácticos.**

El elemento fundamental es la observación, que sirve para desarrollar la curiosidad del alumno y para introducir nuevos contenidos de aprendizaje. Las excursiones y visitas a los museos motivan a los alumnos, por que los hace salir del aula y experimentar sensaciones nuevas. Como nuestra propuesta innovadora incluye una salida de campo al museo, a continuación, veremos las ventajas e inconvenientes que pueden desencadenar este tipo de salidas para el proceso de Enseñanza y aprendizaje:

- Ventajas:

-Posibilita el contacto directo con un determinado tipo de fuentes.

-Posibilita un trabajo procedimental intenso.

-Facilita la adquisición de contenidos conceptuales y actitudinales.

-Motiva al alumnado.

-Sitúa al alumnado frente a problemas y casos reales.

- Desventajas:

-Puede conllevar un desajuste en la estructura horaria.

-Solo puede llevarse a cabo asegurando las condiciones de seguridad del alumnado.

-Un grupo que no esté acostumbrado a trabajar fuera del aula puede presentar problemas de disciplina al confundir una actividad de trabajo con una actividad exclusivamente lúdica (Cosme Jesús Ortuño Molina, 2018).

Los itinerarios didácticos son los instrumentos a través de los cuáles logramos integrar a los alumnos en una realización práctica y activa. En estas salidas es muy importante el conocimiento por experimentación ya que con estas salidas logramos establecer un contacto directo con el entorno y conseguimos una mayor profundización en el conocimiento geográfico e histórico. Además, si

orientamos correctamente estos itinerarios didácticos podremos conseguir que los alumnos adquieran un método de trabajo gracias al contraste experimental y teórico. Mediante los itinerarios didácticos conseguimos que el alumno se convierta en un elemento activo del aprendizaje (Cosme Jesús Ortuño Molina, 2018). Para poder llegar a alcanzar los objetivos de aprendizaje que nos hayamos planteado necesitaremos pasar por un proceso de varias fases:

1º-Actividad inicial en el aula: Primeramente, deberemos de plantear un problema, que los alumnos deberán resolver. Para resolver dicho problema los alumnos deberán de localizarlo observarlo y documentarse. Después, nosotros como docentes deberemos de detectar cuáles son sus ideas y motivar alguna más que nos pueda parecer interesante. También deberemos de plantear incógnitas que motiven el interés de nuestros alumnos. Finalmente organizaremos la tarea y estableceremos unos objetivos de aprendizaje claros.

2º-La salida de campo: Servirá para que los alumnos recojan datos (identificar, cartografiar, medir, dibujar, fotografiar y preguntar).

3º-Actividad de síntesis en el aula: Con la información recogida, los alumnos deberán formular sus propias conclusiones y hacer una crítica constructiva de los resultados obtenidos, para después valorar y plantear alternativas (Miranda, 2001).

Todas estas técnicas metodológicas de carácter innovador están encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y tienen el objetivo principal de construir aprendizaje de tipo significativo.

El patrimonio se utiliza como un recurso que sirve para recalcar los valores de identidad y las actitudes de tolerancia y respeto hacia otras culturas, así como como la adquisición de conocimiento a través de su uso como procedimiento para interpretar y analizar las sociedades históricas y presentes (Egea, 2018).

#### **4.4- La arqueología, herramienta para la docencia y fuente de innovación.**

A continuación, vamos a tratar de exponer por qué la disciplina arqueológica puede resultar interesante para enseñar ciertos contenidos de la asignatura de Historia.

##### **4.4.1- La arqueología como fuente de innovación.**

Como vengo comentando anteriormente los contenidos de la asignatura de Historia que se incluyen en los programas educativos actuales hacen demasiado hincapié en los contenidos de carácter teórico, que se alejan de la realidad del alumnado. El aprendizaje de un alto porcentaje de los estudiantes es de tipo memorístico, por lo que en un corto espacio de tiempo se acaba olvidando. El aprendizaje por competencias cada vez se encuentra más extendido y aceptado por lo que es necesario que la enseñanza de la disciplina histórica también siga este camino. En este sentido, creo que la Arqueología puede funcionar como una herramienta que nos permita relacionar la realidad del alumno con el pasado histórico de la zona en la que vive. Las visitas a los museos o a los yacimientos arqueológicos, permiten que el alumnado se adentre en ejemplos vivos del marco territorial en el que vive. La arqueología como fuente primaria se convierte en un reforzador de los contenidos que aparecen en los libros de texto. En este trabajo vamos a intentar relacionar la realidad de las aulas con el mundo de los yacimientos arqueológicos y los museos, intentando que las dos realidades actúen de forma complementaria, para poder mejorar así los resultados del aprendizaje.

##### **4.4.2- La arqueología como herramienta para la docencia.**

“La arqueología es una disciplina histórica que intenta conocer y comprender los actos de los seres humanos a partir de los despojos” (Egea, Arias y Santacana, 2018, p.12). Esta disciplina ayuda a desarrollar la imaginación sobre el pasado, nos aleja de nuestro tiempo y nos relaciona con el pasado histórico. La Arqueología ayuda al alumnado a descubrir un pasado tan lejano que es aplicable a la experiencia de todos los seres humanos, sin que importe la cultura en la que hemos sido educados. La prehistoria y la ciencia arqueológica nos ayudan a descubrir un pasado común del cuál parten todas las culturas. La

historia posterior, sin embargo, ha contribuido a agrandar las diferencias entre civilizaciones, nacionalidades y etnias.

Una de las cualidades principales de la Arqueología respecto a la docencia es que constituye una llamada continua a la imaginación, dado que tenemos que dar respuesta a los huecos que se van creando cuando se producen los hallazgos. Esto ayuda a estimular la mente de los estudiantes y relaciona la disciplina arqueológica con el método científico. La capacidad educadora de la arqueología es innegable ya que la imaginación es una de las capacidades fundamentales que los alumnos tienen que desarrollar a lo largo de las diversas etapas educativas.

La vinculación que tiene la arqueología respecto a los objetos encontrados es muy importante desde el punto de vista educativo ya que la didáctica del objeto en la práctica, resulta realmente eficaz. Los objetos recuperados por la Arqueología son el enlace necesario para que las personas desarrollen y refuercen su sentido de pertenencia respecto a una cultura anterior. Además, “mediante la arqueología se demuestra como todas las culturas humanas son el resultado de grandes mezclas de grupos culturales diversos, todos y cada uno de los cuales han aportado elementos muy significativos al conjunto de la humanidad” (Egea, Arias y Santacana, 2018, p.13). La arqueología demuestra que la tipología del cráneo, el color de la piel o la estatura, no han sido factores determinantes ni en los éxitos ni en los fracasos del ser humano. La arqueología prueba que la gran diversidad de adaptación de las diferentes culturas humanas ha sido uno de los factores más decisivos para nuestra supervivencia. Esta es una lección fundamental para la sociedad actual y las generaciones futuras ya que obliga a considerar que lo verdaderamente grande de la humanidad es su diversidad.

Otro factor positivo de la Arqueología de cara a la docencia es que, esta disciplina histórica, desde sus orígenes ha sido muy popular ya que siempre se la ha relacionado con los descubrimientos, la aventura y los países exóticos; hecho por el cual ha sido objeto de atención de los medios de difusión como: la literatura y el cine. Por este hecho la mayoría de niños y adolescentes muestran un cierto interés por la Arqueología, lo que resulta vital para la didáctica. El problema es que cuando se relaciona la Arqueología con las vitrinas, los paneles

de texto y los libros, el interés decae. La función del docente será intentar aprovechar este interés existente por la Arqueología y utilizarlo de enlace con los contenidos y competencias desarrollados en clase. La popularidad de la Arqueología entre niños y adolescentes es uno de los motivos por los cuales pueda ser utilizada esta disciplina para atraerlos hacia el estudio de las ciencias y de la disciplina histórica.

Los restos arqueológicos tienen que ser interpretados, lo que es un factor determinante desde la postura del educador. Debido a su carácter motivador, la Arqueología puede ser una buena herramienta para promover el estudio de otras muchas asignaturas como: la Geografía, la Geología, la Física y Química... La Arqueología puede servir de herramienta para que los estudiantes se familiaricen con la práctica investigadora y con el método científico. La elección de la Arqueología como herramienta formativa se justifica primeramente por su carácter transversal, y en segundo lugar por su potencial motivador. Uno de los objetivos principales de la Arqueología en la educación es la introducción del método científico-técnico entre los estudiantes, para así promover en cierto modo las vocaciones científicas. El laboratorio es el lugar ideal para explicar cómo funciona el método científico y para vincular la Arqueología con otras asignaturas como: Geología, Física y Química, Ciencias Naturales, Biología, Matemáticas... En el laboratorio los alumnos van a poder experimentar con réplicas y objetos y van a poder elaborar sus propias conclusiones. Además, de esta forma, los alumnos van a aprender a escuchar las hipótesis de sus compañeros y a desarrollar pensamiento crítico. Las fases metodológicas del trabajo arqueológico son las siguientes:

- Establecimiento del estado de la cuestión.
- Análisis de datos.
- Formulación de problemas.
- Planteamiento de hipótesis.
- Demostración.
- Análisis crítico del material.

Todas estas fases metodológicas también se ponen en práctica en cualquier trabajo de carácter científico, de ahí la importancia de que los estudiantes las asimilen y las interioricen.

El docente tiene que tener claros cuáles serán los objetivos finales de enseñanza que deberán de haber alcanzado los estudiantes, ya que, si no es así, estas propuestas didácticas únicamente habrán servido para entretener al alumnado, sin llegar a haber alcanzado ningún tipo de resultado final de cara al proceso de aprendizaje. Si este tipo de propuestas se planifican bien, resultan muy interesantes ya que el alumnado se da cuenta y puede llegar a interiorizar la metodología investigativa. El mayor problema que plantean este tipo de intervenciones, suele ser la gestión del tiempo, ya que se necesita bastante tiempo para que todos los estudiantes puedan experimentar cada una de las fases.

Otra actividad relacionada con la arqueología que puede resultar interesante dentro del aula es la clasificación de restos arqueológicos ya que la riqueza de observaciones que implica dicha clasificación, puede tener una gran rentabilidad didáctica. De todo esto se puede sacar mucha información, y permite a su vez el desarrollo de habilidades diversas como: la observación, clasificación, desarrollo de pensamiento hipotético-deductivo e incluso el análisis crítico.

## 5-APLICACIÓN PRÁCTICA EN EL AULA

### 5.1- Desarrollo de una buena práctica metodológica.

Teniendo en cuenta las teorías de aprendizaje y los métodos y estrategias didácticas actuales, que ya hemos visto en el marco teórico, vamos a intentar promover una buena práctica metodológica, que vendrá desarrollada en la unidad didáctica que voy a exponer al final de este apartado. Primeramente, vamos a ver cuáles son las características esenciales para poder desarrollar una buena práctica docente y después pasará a comentar la pirámide del aprendizaje de Cody Blair, que nos va a indicar que tipos de aprendizaje son los de carácter más significativo.

Entendemos como buena práctica metodológica, cuando la puesta en marcha de la metodología desarrollada en el aula a lo largo del curso, consigue obtener unos resultados de aprendizaje exitosos. El Ministerio de Educación, considera como buena cualquier práctica metodológica que cumpla estas características:

- Innovadora, es decir, que fomente soluciones nuevas.
- 4. Efectiva, que surta efecto, y que sus resultados sean medibles.
- 5. Sostenible, que pueda mantenerse a lo largo del tiempo para que se puedan desarrollar los objetivos deseados.
- 6. Replicable, que pueda servir como modelo, para desarrollar las mismas iniciativas y actuaciones en otros lugares.

## **5.2- De la teoría a la práctica. Desarrollo de la Unidad didáctica.**

### **5.2.1- Introducción.**

La siguiente Unidad Didáctica, está pensada para que se imparta en los grupos de 1 de E.S.O en la asignatura de Ciencias Sociales. Semanalmente la materia se imparte en tres horas lectivas distribuidas aleatoriamente a lo largo de la semana. Los alumnos no han cursado la asignatura anteriormente, por lo que es importante tener muy en cuenta cuáles son sus conocimientos previos. El tema que vamos a desarrollar en esta Unidad Didáctica es el Tema 12: “La civilización romana” del libro de Geografía e Historia de 1 de la E.S.O de la editorial S.M.

Como he podido comprobar durante el período de prácticas, los alumnos de cursos inferiores, como 1 de la E.S.O se distraen con mayor facilidad, por lo que he pensado que podría resultar interesante realizar alguna actividad distinta a las desarrolladas dentro del aula y que mantenga a los alumnos más activos de cara al proceso de aprendizaje. En esta Unidad Didáctica vamos a introducir una serie de actividades de carácter novedoso como son: una webquest, una práctica con reproducciones en el laboratorio de ciencias y una visita cultural al museo de La Rioja.

### **5.2.2- Objetivos.**

- Objetivos conceptuales.

- 1- Localizar en un mapa las diferentes fases de expansión de Roma durante sus diferentes épocas.
- 2- Referenciar en un eje cronológico las diferentes etapas de la historia antigua de Roma.

3- Entender los diferentes movimientos políticos acontecidos durante la época romana.

4- Reconocer las diferentes clases sociales de la Roma antigua.

5- Comprender los diferentes tipos de planos de las ciudades romanas.

6- Identificar los diferentes estilos del arte romano.

- Objetivos procedimentales.

1- Analizar los diferentes métodos de datación de los restos arqueológicos pertenecientes a la época romana.

2- Conocer cómo funciona una secuencia estratigráfica.

3- Diferenciar los materiales arqueológicos de época romana y situarlos en el tiempo.

4- Clasificar materiales en función de su cronología.

5- Conocer las fases de construcción de una vía romana.

6- Comprender los números romanos.

7- Respetar diferentes opiniones y saber encajar las críticas.

8- Manejar los diferentes recursos informáticos necesarios para realizar ciertas actividades propuestas en la unidad didáctica.

- Objetivos actitudinales.

1- Valorar el tiempo de paz y prosperidad actual en comparación con las etapas de guerras y conquistas anteriores.

2- Desarrollar una actitud de tolerancia y respeto hacia culturas diferentes a la nuestra.

3- Aprender a respetar el patrimonio histórico por su interés general por conocer los rasgos característicos de sociedades pasadas.

4- Valorar la importancia del Imperio Romano en su época histórica.

5- Conocer la trascendencia que han tenido para la historia el descubrimiento de ciertas tecnologías e innovaciones de época romana.



### **5.2.3- Competencias.**

- 1- Comunicación lingüística.
- 2- Competencia digital y tratamiento de la información.
- 3- Aprender a aprender.
- 4- Competencias sociales y cívicas.
- 5- Competencia matemática, ciencia y tecnología.
- 6- Conciencia y expresiones culturales.
- 7- Competencia Geográfica y de interacción con el mundo físico.

### **5.2.4- Contenidos.**

- 1- Sociedad romana. Actividades económicas y vida cotidiana.
- 2- Ciudades, religión, arquitectura, escultura y cultura romana.
- 3- Etapas historia de Roma (Monarquía, República e Imperio).
- 4- El fin del imperio romano de occidente.
- 5- La conquista romana de Hispania. Sociedad, economía y romanización de Hispania.
- 6- La división del imperio romano: Oriente y Occidente. Los bárbaros y los reinos germanos. Los visigodos.

### **5.2.5- Estándares de aprendizaje.**

- 1- Establece las bases de la economía romana y explica el funcionamiento de las Villas (contenido N°1).
- 2- Conoce la sociedad y la vida cotidiana de Roma (contenido N°1).
- 3- Conoce la importancia histórica de la ciudad de Roma (contenido N°2).
- 4- Reconoce la religión y cultura romanas y expresa el impacto y la difusión del cristianismo (contenido N°2).

- 5- Sabe el legado arquitectónico de Roma, e identifica y describe obras significativas (contenido N°2).
- 6- Sabe el espacio y las etapas de la historia de Roma (contenido N°3).
- 7- Conoce los rasgos de la etapa monárquica (contenido N°3).
- 8- Estudia las principales instituciones republicanas (contenido N°3).
- 9- Identifica el gobierno imperial y la evolución histórica del imperio romano (contenidos N°3 y N°4).
- 10- Conoce la expansión territorial y sus consecuencias (contenidos N°4 y N°5).
- 11- Entiende el proceso de romanización (contenido N°5).
- 12- Comprende quienes eran los pueblos celtas (contenido N°5).
- 13- Explica la división del imperio romano. (contenido N°6).
- 14- Reconoce la importancia histórica de los pueblos germánicos y sus invasiones (contenido N°6).

#### **5.2.7- Metodología.**

Tras haber estudiado los diferentes métodos y estrategias de aprendizaje vamos a utilizar una metodología combinada y variada en la que utilizaremos los distintos métodos didácticos en función a las actividades y objetivos de aprendizaje que queramos realizar.

Antes de que se produzca la visita al museo de La Rioja el docente habrá tenido que preparar la visita en clase previamente. Para las clases teóricas de carácter explicativo que se van a impartir en el centro y dentro del aula, vamos a utilizar un método de carácter expositivo, combinándolo con técnicas interrogativas. Lo primero que vamos a hacer es explicar los contenidos y estándares de aprendizaje que vienen reflejados en la Unidad Didáctica. Para que el método expositivo resulte eficaz es necesario contar con la motivación del alumnado, explicar debidamente los contenidos y acompañar la explicación con

ejercicios que ayuden a estructurar y consolidar los contenidos en la cabeza del estudiante. El método expositivo resultará más eficaz si se permite la participación activa del alumno. Una buena fórmula de fomentar la participación del alumnado es aplicar al método expositivo una serie de técnicas de carácter interrogativo. Gracias a estas preguntas, vamos a poder mantener la atención de los alumnos y vamos a incentivar que los alumnos estén activos de cara al aprendizaje. Además, esta técnica interrogativa nos va a permitir comprobar si los alumnos están atentos y van comprendiendo los conocimientos impartidos en clase.

Para que los alumnos puedan desarrollar competencias como la actitud crítica y la competencia digital es necesario mandarles actividades que les ayuden a mejorar en estos campos. Una de las actividades propuestas en esta unidad didáctica es la realización de una Webquest, que consiste en una búsqueda guiada por la red con el fin de encontrar información de utilidad para el tema. También permitiremos que durante la visita al museo de La Rioja puedan utilizar sus dispositivos electrónicos para fotografiar alguna de las piezas del museo. En el caso de Roma he podido observar que existen páginas muy útiles con juegos e información que se adaptan a los contenidos propuestos en esta unidad didáctica.

Para el desarrollo de las actividades plantearemos un sistema de trabajo de tipo cooperativo, que permita a todos los alumnos alcanzar los objetivos planteados, y aprender a resolver los problemas en equipo.

En el desarrollo de esta unidad didáctica, vamos a promover una actividad diferente, que es una salida de campo al museo de La Rioja. Esta propuesta la podemos integrar dentro de una metodología innovadora como es el aprendizaje basado en proyectos (ABP).

Este método de aprendizaje basado en proyectos “intenta desarrollar un aprendizaje apoyado en la realidad histórica. En esta unidad didáctica propondremos un proyecto que debe resolverse en grupo mediante la edición de un dossier con información sobre Roma, basada en la visita al museo de La Rioja. Antes de comenzar con el proyecto, el profesor deberá de haber decidido cuáles van a ser los objetivos y el plan de trabajo a desarrollar. Los alumnos

deberán poner en práctica el método de carácter arqueológico que han trabajado previamente en clase.

- Plan de trabajo.

El objetivo principal de este planteamiento es el de mejorar el aprovechamiento de las visitas culturales y dar a conocer al alumnado la importancia que tiene la disciplina arqueológica para la historia. Para que el aprendizaje sea lo más significativo posible vamos a dividir el plan de trabajo en varias fases:

- 1- Trabajo en el aula.
- 2- Visita al museo de La Rioja.
- 3- Puesta en común de los resultados obtenidos.

A través de la realización del plan de trabajo, los alumnos tendrán que aplicar diferentes habilidades y conocimientos para la realización de un dossier. Siguiendo las tesis del aprendizaje basado en proyectos que dicen que para que se produzca aprendizaje, es necesario el contacto directo de los alumnos con los objetos de estudio, en nuestra propuesta de visita al museo esta posibilidad va a estar presente. Los resultados obtenidos por los alumnos son resultados reales, como: la materialización de la visita en un dossier y la puesta en común de todos los contenidos aprendidos en una exposición oral.

Esta propuesta de trabajo implica la organización de los contenidos curriculares de forma que los estudiantes se inicien en el aprendizaje de procedimientos como por ejemplo el método arqueológico, que les va a permitir organizar la información y establecer relaciones entre el temario visto en clase, la actividad práctica planteada y los objetos vistos en el museo. En este proceso de aprendizaje los alumnos son los que toman la iniciativa, mientras que el profesor actúa como guía y colaborador, enseñándoles los diferentes tipos de recursos. Para que el proyecto de trabajo funcione, podemos enumerar siete pasos clave:

- 1- Preguntar a los alumnos por cosas que los estimule.
- 2- El trabajo investigativo juega el papel principal.
- 3- Autenticidad: El proyecto debe de estar vinculado a la realidad.

- 4- Decisiones del alumnado: El alumnado tiene que tener la palabra y poder de decisión para que así se involucren y se identifiquen con lo que se está trabajando.
- 5- Reflexión: Se aprende reflexionando a partir de la experiencia.
- 6- Crítica y revisión: El alumnado tiene que implicarse activamente en los procesos de revisión y evaluación del aprendizaje.
- 7- Producto final público: Presentación pública de producto final.

### **5.2.8- Actividades.**

#### **- Actividad 1. Webquest.**

¿Qué es una Webquest?

Es una actividad que consiste en que los alumnos deben de hacer una búsqueda guiada en la red, utilizando diversas fuentes de información, facilitadas algunas de ellas por el profesor.

El principal objetivo de esta actividad es que los alumnos se interesen por las Tecnologías de la Información y Comunicación y aprendan a desarrollar capacidades como: búsqueda, selección y organización de la información, desarrollo de una actitud crítica y el análisis de la información recibida por estas vías. Creo que es importante integrar dentro de la Unidad didáctica herramientas como las (TIC) ya que pueden suponer un aumento importante de la calidad del aprendizaje. Esta actividad sirve para reforzar los contenidos expuestos en clase y para comprobar si los estudiantes los han comprendido correctamente. Para que el profesor pueda comprobar que han trabajado, los alumnos tienen que reflejar cuál ha sido su experiencia en la web, en el dossier.

La actividad consiste en que cada alumno debe de reflejar en un mapa europeo actual, sacado por ellos de Internet, donde surgió la civilización romana y hasta donde llegó a expandirse, durante su período de máximo esplendor. Los alumnos también deberán de crear un eje cronológico donde deberán de situar los acontecimientos más importantes (fundación Roma, división del Imperio Romano y Caída del Imperio Romano), las fechas de los siglos deben de ir referenciadas en números romanos mientras que las del año concreto deben de

aparecer en numeración arábica actual Ej. Caída del Imperio Romano de Occidente S.V D.C, año (476 D.C).

El objetivo principal de esta actividad es enseñar a los estudiantes a utilizar los diferentes recursos web. Además, gracias a esta actividad, los alumnos van a poder conocer mejor el mundo romano ya que se incluye un trabajo, con el que van a poder trabajar y reforzar contenidos como: números romanos, cronología y hechos importantes acaecidos durante la Historia de Roma.

- Actividad 2. Visita al laboratorio de ciencias y práctica con reproducciones de objetos de época romana.

En el caso del Instituto en el cuál hice las prácticas, el laboratorio de Ciencias, se encuentra separado de las clases, junto al taller de dibujo y de tecnología. En el caso de que el instituto no cuente con esta clase de instalaciones, la práctica se puede desarrollar en el patio o al aire libre. El objetivo principal de esta actividad es sacar a los alumnos del aula para que puedan introducirse en su pasado histórico y conocer las claves del método arqueológico. En relación con el tema desarrollado en esta Unidad Didáctica otro objetivo que nos planteamos es que sean capaces de valorar la importancia del legado histórico y cultural del mundo romano.

Las reproducciones con las que vamos a trabajar nos van a proporcionar el enlace necesario para que los alumnos sientan que la sociedad romana, también forma parte de su pasado. Les vamos a enseñar objetos de uso cotidiano como pendientes, collares, fíbulas, escudos, monedas, cuchillos, tenedores, vasos... para que puedan comprobar que la sociedad romana no vivía de una manera tan diferente a la nuestra.

Los alumnos van a poder manipular los objetos y sacar sus propias conclusiones acerca de los posibles usos que podrían tener las reproducciones que vamos a exponer. En el laboratorio también les vamos a explicar en qué consiste el método arqueológico y como es el proceso de recuperación de los restos y puesta en escena de las diversas teorías o conclusiones. Gracias a

actividades como esta los alumnos van a poder desarrollar capacidades como: análisis interpretativo, espíritu crítico, argumentación, aceptación de otras opiniones y puntos de vista, se incentiva el pensamiento hipotético-deductivo, además de que van a poder desarrollar valores como la tolerancia y el respeto hacia otras culturas. En la actividad, los alumnos de 1 de la E.S.O, van a tener que rellenar varias fichas arqueológicas para después expresar en público sus ideas e interpretaciones.

La práctica consiste en repartir una serie de reproducciones de objetos del mundo romano, para que los alumnos las observen, las toquen y puedan desarrollar sus propias hipótesis. En la ficha de clasificación arqueológica, se va a indicar: a que cultura pertenecen los objetos, las dimensiones, la morfología y otros datos de especial interés. Gracias a esta actividad los alumnos van a poder entrar en contacto con el método arqueológico. Además en esta actividad vamos a utilizar de enlace la arqueología para relacionarla con los contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales.

#### -Actividad 3. Visita al museo de La Rioja.

Después de explicar los contenidos en clase y haber trabajado el tema de Roma, la clase visitará el museo de La Rioja. Pienso que esta actividad puede resultar muy interesante por su carácter motivador e integrador. Motivador, porque está comprobado que a los alumnos les gustan las salidas fuera de clase e integrador porque lo vamos a enfocar como un trabajo en equipo, en el que todos los integrantes tienen que colaborar para poder superar los objetivos planteados en esta actividad. Durante la visita al museo vamos a plantear un juego didáctico en el cual los alumnos van a tener que completar unas fichas con la imagen de diferentes piezas de época romana que se encuentren expuestas en el museo. A cada grupo se le entregará un dossier que tendrán que ir rellenando.

En primer lugar, cuando lleguemos al museo lo que vamos a hacer es una visita guiada por la primera planta, concretamente por las salas 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Las salas 3 y 4 tratan sobre la cultura prerromana que, aunque no entra en el tema de Roma; creo que es interesante que los alumnos sepan que, antes de la

llegada de los romanos a Hispania, existían otras civilizaciones que van a recibir la influencia de Roma. Después en las salas 5, 6, 7 y 8, dedicadas a Roma, les explicaremos como fue el proceso de romanización y cosas relevantes de la vida cotidiana, como, por ejemplo: utensilios de higiene, de trabajo, elementos de construcción de las casas, juegos, armas, monedas...

Gracias a esta visita los alumnos van a poder integrarse dentro de la cultura romana, porque se van a dar cuenta que la cultura romana es una pieza muy importante de nuestro pasado histórico. Además, van a comprender que los modos de vida y costumbres que los romanos tenían eran muy similares a las nuestras. El museo se centra en la influencia romana en la zona de La Rioja y casi todas las piezas allí expuestas han sido encontradas en yacimientos de la zona, como: Calagurris, Vareia o Graccurris. Los alumnos van a poder comprobar la cercanía de esta cultura.

Después de la visita guiada al museo, los alumnos deberán rellenar por grupos sus correspondientes dossieres. En el dossier aparecen varias actividades:

La primera de las actividades que van a tener que desarrollar es una clasificación de utensilios que se encuentran expuestos en el museo. Van a tener cuatro grupos o apartados de clasificación como son: utensilios del hogar, utensilios para trabajar en el campo, utensilios de guerra y utensilios de higiene y vestimenta. Para completar este ejercicio tienen que referenciar 5 objetos en cada grupo, indicando el número y la vitrina en los que aparecen.

La segunda actividad tiene que ver con las palabras de origen romano que vienen escritas en los paneles informativos. Los estudiantes deberán de identificar al menos 6 palabras de origen romano y definir cuál es su significado. Ej. Tegula: Teja de origen romano.

En tercer lugar, los alumnos deberán de fotografiar algunos de los elementos que aparecen en el museo como, por ejemplo, la reproducción de algún dios, algún instrumento vinculado a algún oficio, una moneda, una vasija y un juego de ocio de época romana. Tras realizar las fotografías deberán de describir el objeto, apuntar las medidas aproximadas y decir cuál podría haber sido su uso.



La actividad cuatro tiene el objetivo de que los alumnos sepan diferenciar las estancias de una domus romana y cuáles eran sus elementos principales. Además, en esta actividad los estudiantes deberán de definir qué es un hipocausto y para qué servía.

Toda la información que se les pide en el juego didáctico, está en los paneles del museo. Los alumnos por grupos deberán de dividirse el trabajo, ya que para la actividad tendrán un tiempo limitado. Toda la información recogida durante la visita tiene que aparecer en el dossier, que podrán retocarlo en casa para la posterior entrega.

- Actividades voluntarias: A lo largo del desarrollo del tema, vamos a ir proponiendo una serie de lecturas, películas y videojuegos que están relacionados con el tema de la civilización romana, para que puedan ampliar conocimientos y mejorar capacidades como la comprensión lectora. Estas actividades voluntarias consisten en la realización de una o varias reseñas a cerca de los libros, películas o videojuegos que los alumnos hayan podido leer, ver o jugar. Estas actividades voluntarias servirán para poder subir nota.

#### **5.2.9-Temporalización.**

Es importante planificar bien la temporalización del desarrollo de esta Unidad Didáctica ya que, a diferencia de otras, en esta vamos a intentar introducir metodologías nuevas y una salida de campo que nos va a llevar más tiempo del habitual. Para realizar esta actividad nos hemos propuesto no utilizar más de dos semanas de clase, es decir 6 horas lectivas o sesiones. La planificación de la salida tiene que estar prevista antes de empezar el curso ya que se tiene que informar al centro y a los padres de los alumnos que vayan a participar. El desarrollo de las sesiones será el siguiente:

- **Sesión I:**

- Averiguar cuáles son los conocimientos previos que los alumnos manejan sobre el tema de Roma,
- Explicaremos cuales van a ser los contenidos que vamos a ver y el plan de trabajo ideado para desarrollar el tema. Explicaremos claramente

cuáles van a ser las actividades que vamos a desarrollar y el sistema de evaluación.

- **Sesión II:**
  - Mediante la utilización de un método de carácter expositivo explicaremos en clase el tema de: “La antigua Roma”. Para explicarlo utilizaremos técnicas de carácter interrogativo, para asegurarnos de que los estudiantes entienden y siguen la explicación. También leeremos ciertos apartados que vienen en el libro de texto y realizaremos preguntas para ver si se han enterado de lo que han leído. Al final de esta primera sesión les propondremos realizar una actividad individual que consistiría en la realización de una webquest y de un formulario, que nos va a servir para comprobar que han trabajado en casa con los diferentes recursos informáticos.
- **Sesión III:** esta sesión tendría lugar en el laboratorio de ciencias e incluiría la explicación del método arqueológico y el desarrollo de una práctica con objetos procedentes del mundo romano. Los alumnos con los conocimientos que ya poseen deberán de clasificar los objetos en función de su utilidad (doméstico, militar, lúdico...) y debatir acerca de los posibles usos que podían tener los objetos propuestos. Por último, los alumnos deberán entregar los formularios realizados con la información procedente de la webquest.
- **Sesión IV y V:** para la visita programada al museo de La Rioja necesitaremos al menos dos sesiones de clase y a poder ser que estén juntas, por lo que previamente tendremos que solicitar algún cambio de hora con algún profesor o profesora de otra asignatura. Lo ideal sería utilizar las dos últimas horas del horario de clase. Durante la visita al museo hay planeadas varias actividades como: clasificación de utensilios, palabras de uso romano, edición de fichas arqueológicas y usos y partes de las domus.
- **Sesión VI:** Evaluación. Después de recoger los dossiers realizados por los diferentes grupos de trabajo, en la última sesión, entregaremos los datos de evaluación por rúbrica (feedback).

### 5.2.10-Evaluación.

Como esta Unidad Didáctica tiene el propósito de ser un proyecto de innovación creo que la mejor manera que hay para evaluar el trabajo realizado por los alumnos es mediante rúbrica. Las rúbricas son guías de evaluación que puntúan los criterios de evaluación desarrollados a lo largo de esta unidad didáctica. En el caso de nuestra rúbrica, hay que destacar que el dossier vale un 40% de la nota, mientras que el resto de contenidos se valorarán con el 60% restante. La puntuación numérica que aparece en la rúbrica va desde el 1, que sería la nota más baja, hasta el 5 que sería la puntuación más destacada. El objetivo principal de este sistema de evaluación, es seguir con especial detalle cuál es la evolución de los alumnos que componen la clase.

Criterios de evaluación	Nota
- Búsqueda, selección y organización de la información.	
- Comprensión y dominio del método arqueológico.	
- Valora la importancia cultural del mundo romano.	
- Participa en clase.	
- Desarrollo del sentido crítico y de la observación.	
- Respeta las opiniones de otros compañeros.	
- Comportamiento.	
- Utilización correcta del vocabulario específico de la unidad.	
- Realización de las actividades planteadas en clase.	
- Sabe trabajar en equipo.	
- Maneja los contenidos conceptuales del tema.	
- Dossier.	

-Fuente: Tabla de elaboración propia.

## 6- DISCUSIÓN

La propuesta de innovación didáctica aquí expuesta creo que se podría poner en práctica en las aulas, aunque esto conllevaría una muy buena planificación de todas las actividades y de los diferentes métodos que se van a utilizar para conseguir unos objetivos concretos. Uno de los problemas es que después habría que analizar los resultados obtenidos con estos métodos de aprendizaje y compararlos con los métodos de aprendizaje tradicionales. El plan de viabilidad de la actuación propuesta viene definido en el desarrollo de la Unidad Didáctica, que se podría poner en práctica en cualquier colegio o instituto.

De esta propuesta de intervención didáctica cabe destacar que en todo momento se han tenido en cuenta los aspectos más importantes de las teorías de aprendizaje más relevantes. En esta propuesta también se han incluido actividades de aprendizaje activo, ya que se ha comprobado, que estas aportan mucho más de cara a la memorización y al aprendizaje de tipo significativo que los métodos de enseñanza tradicionales. Además, en la metodología he incorporado los métodos y estrategias de aprendizaje más innovadoras y que más difusión han tenido en los últimos años.

Estas experiencias educativas no solo se basan en contenidos de carácter conceptual si no que incluyen actividades que implican otras actitudes, capacidades, habilidades como el trabajo en equipo, la actitud de respeto y defensa del patrimonio y la capacidad de trabajar en equipo. Sin ninguna duda podemos afirmar que los métodos de enseñanza de carácter activo dan unos resultados de aprendizaje mejores.

Un aspecto muy importante que deberemos de tener en cuenta, es que para poder desarrollar actividades de estas características, las tendremos que haber previsto con bastante antelación, ya que nos van a ocupar bastante tiempo y además deberemos de coordinarnos con otros profesores, ya que deberemos de cambiar algunas horas para poder desarrollar toda la propuesta docente. En el caso de la visita al museo, creo que, para poder desarrollarla sin ningún inconveniente, creo que lo mejor sería fijarla en las dos últimas horas de la mañana, para no interferir tanto en el horario habitual de clase. Durante estas dos horas, nos trasladaremos con los alumnos hasta el museo. Para el traslado

necesitaremos de una autorización firmada por los padres o tutores legales del niño y además los padres deberán de hacerse cargo del coste del transporte público. La visita al museo de La Rioja creo que resulta esencial para que los alumnos puedan valorar el patrimonio histórico y cultural de la Comunidad autónoma de La Rioja. Además, con esta visita también podremos trabajar contenidos de la unidad didáctica de la Historia de Roma.

La práctica con reproducciones arqueológicas se puede llevar a cabo en cualquier sitio o incluso dentro de clase, aunque creo que resultará más efectiva si sacamos a los alumnos de su contexto habitual, por que esto les ayudará a recordar con mayor facilidad la actividad. Gracias a actividades como esta, los alumnos van a poder experimentar con objetos comunes de la sociedad romana, y van a poder comprobar que los usos de los objetos y costumbres romanas no eran tan distintas a las actuales.

## Conclusiones.

Las teorías del aprendizaje que hemos desarrollado en la primera parte del trabajo son la base de la metodología didáctica posterior, y es necesario tenerlas muy en cuenta, ya que cada una de ellas, aporta una perspectiva nueva que resulta de gran interés.

Para que se produzca aprendizaje de tipo significativo en una disciplina como las ciencias sociales es necesario que se produzca una renovación metodológica en el campo de la educación.

Es importante que las instituciones educativas y las leyes de educación estén conectadas y dotadas de elementos tecnológicos e infraestructuras que faciliten la incorporación de estrategias de enseñanza de las ciencias sociales, incentivar a los docentes, para que contribuyan a renovar los métodos de aprendizaje.

Es necesaria una actualización permanente de los docentes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas y nuevas metodologías que sean utilizadas en sus procesos de enseñanza.

Es importante que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas y reflexivas y que los currículos educativos se actualicen para educar en competencias y fomentar una cultura científica y tecnológica. En este sentido el

papel de la disciplina arqueológica en la educación primaria y secundaria puede ser vital para ayudar a impartir el método científico.

Al analizar los resultados de aprendizaje de nuestro país y la pirámide del aprendizaje de Cody Blair, hemos podido comprobar que en la mayoría de los centros e instituciones, no existe una metodología concreta ni una actitud pedagógica que garantice que el aprendizaje que se transmite sea de tipo significativo ya que tanto los estudiantes como los docentes muestran desinterés por la falta de motivación, porque se enseña para memorizar y no para crear pensamiento investigativo y de carácter reflexivo.

La educación es necesaria para el desarrollo de una persona en sociedad, y es una herramienta indispensable para que el país pueda medrar a nivel estructural, económico, político y social. Los resultados obtenidos en el informe PISA ponen de manifiesto la necesidad de crear un plan que garantice un cambio que contribuya a mejorar los resultados del aprendizaje en nuestro país. Hay que tener en cuenta las diferentes metodologías didácticas ya que cada una de ellas nos puede aportar algo interesante a la hora de impartir las clases y transmitir conocimientos. Sería importante que los diferentes partidos políticos llegaran a un consenso político en cuanto a una ley concreta de educación actualizada y modificable en función de las necesidades de cada momento.

En las actividades de mi propuesta de intervención didáctica se incorporan métodos activos de aprendizaje ya que está comprobado que, los resultados del aprendizaje obtenidos, van a ser mucho mejores. También es importante sacar a los alumnos de clase y hacer actividades distintas a las planteadas en el aula. Las salidas de campo, si están bien planificadas, son una experiencia que los alumnos van a recordar durante años. Además, el trabajo realizado durante las actividades propuestas es imprescindible para que los alumnos desarrollen los objetivos y contenidos de la materia.

Debemos tener en cuenta que la Comunidad Autónoma de La Rioja, cuenta con un extraordinario patrimonio de origen romano, cuyo conocimiento mediante las actividades propuestas, contribuye a mejorar el aprendizaje de la Historia, así como a desarrollar actitudes de respeto, defensa y conservación del patrimonio histórico y cultural.

Preparar una visita al museo, no es una tarea fácil, ya que son muchos los factores que pueden influir en su desarrollo, por lo que es de vital importancia, planificar bien la visita y utilizar una metodología adecuada. Estas experiencias educativas resultan innovadoras por que no se realizan habitualmente en clase. Tanto la webquest como la práctica con reproducciones romanas incorporan elementos metodológicos de carácter novedoso. En el caso de la visita al museo, podemos afirmar, que se trata de algo más que una simple excursión, ya que es una herramienta necesaria para que los alumnos puedan conocer y valorar el extraordinario patrimonio histórico de nuestra comunidad.

La responsabilidad en cuanto a una educación de calidad, es algo que nos concierne a todos, empezando por el Estado, ya que la educación no está considerada como una prioridad, dentro de las políticas públicas de nuestro país, ya que en ella se invierte poco. Además, como ciudadanos también somos responsables cuando somos conscientes de las necesidades del país y seguimos apoyando el conformismo educativo. Es necesario que se exija más calidad y compromiso tanto a los profesores como a los estudiantes.

## 8- Bibliografía.

- BAZARRA., L, *Metodología de investigación educativa*, Madrid, Areix, 2000.
- BUZO SANCHEZ., I, ARAUJO PONCIANO., J, *Geografía e Historia 1 de E.S.O*, Madrid, S.M, 2015.
- DELLA PORTA, D., KEATING, M (EDS.)., *Enfoque y metodología de las ciencias sociales*, Madrid, Akal, 2013.
- DONGO, A., “La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa” en *Revista IIPSI*, vol. 11, nº1, 2008, pp. 167-181.
- EGEA VIVANCOS, A., ARIAS FERRER, L., SANTACANA I MESTRE., J (Coords.) *La arqueología llegó al aula. La cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio*. Gijón, Trea, 2018.
- ESCOFET ROIG, A., RODRÍGUEZ ILLERA, J.L., “La enseñanza y el aprendizaje de competencias comunicativas en entornos virtuales” en *Psicología*

*de la educación virtual. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*, Madrid, Elece, 2008, pp. 386-400.

- FANDO, GARRIDO., *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didácticos del proceso de enseñanza-aprendizaje*, Tarragona, Universitat Rovira I Virgili, 2003.

- GÓMEZ CARRASCO, C.J., ORTUÑO MOLINA, J., MIRALLES MARTÍNEZ, P., *Enseñar ciencias sociales con métodos activos de aprendizaje*, Barcelona, Octaedro, 2018.

- GÓMEZ CARRASCO, C.J., MIRALLES MARTÍNEZ, P., *Los espejos de Clío. Usos y abusos de la historia en el ámbito escolar*, Madrid, Sílex, 2017.

- GUERRING, J., *Metodología de las Ciencias Sociales*, Madrid, Alianza, 2014.

- LATORRE ARIÑO, M., *Estrategias y técnicas metodológicas*, Lima, Universidad Marcelino Champagnat, 2013.

- MARÍN RUÍZ., A.V., *La incorporación de la Biomecánica en Educación Secundaria Obligatoria. Primeros pasos hacia un proyecto multidisciplinar*, León, Universidad Isabel I, 2018.

- MIRANDA, M.A., *La experimentación en la enseñanza de las Ciencias Sociales*, Madrid, Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2001, pp. 60-75.

- OCDE. 2018. *Informe PISA*. Recuperado de <https://www.europapress.es/sociedad/educacion-00468/noticia-andreas-schleicher-ocde-planes-estudios-espana-estan-sobrecargados-tienen-poca-profundidad-20181009173641.html> 31/05/2019.

- PRIETO GIL, A., *La pirámide del aprendizaje*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2008.

- RODRIGUEZ, M., "La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual" en *Revista de investigación e innovación educativa y socioeducativa*, vol.3, n.1, 2011, pp. 29-50.



- RODRÍGUEZ PÉREZ, C., ÁLVAREZ GARCÍA, D., BERNARDO, A., “Modelos psicológicos del proceso de enseñanza y aprendizaje” en *Psicología para el profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato*, Madrid, Pirámide, 2011, pp. 115-136.
  
- SCHUNK, D., *Teorías del aprendizaje*, México, Pearson, 1997.
  
- WERTSCH, J., *Vygotsky y la formación social de la mente*, Barcelona, Paidós, 1988.
  
- ZABALZA, BERAZA., M.A, *Revista de Docencia Universitaria*, vol.9, n 3, pp. 75-98.
  
- ZORGBIBE, CH., “Historia de las relaciones internacionales”, Madrid, Alianza, 1997.